ЧТЕНИУМ

- тренажёр по чтению
- образное восприятие
- игры со словами
- логика

60 карт 8 игр

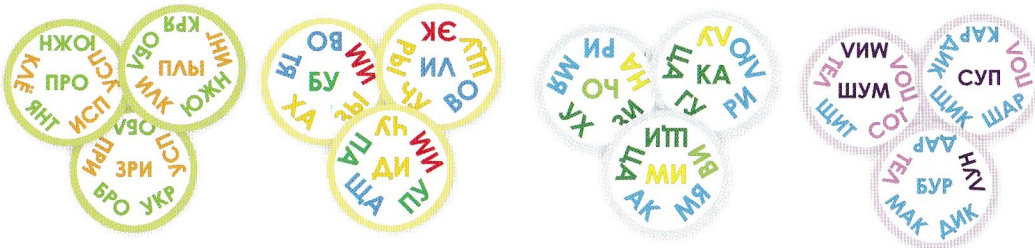
от 5 до 12 лет

РЕБУС ИГРОТЕКА

Автор: **Мазина Вероника Дмитриевна.**
2016 год

Количество играющих: от 2 до 8 игроков.
Рекомендованный возраст: от 6 лет и старше.
Комплект: 60 круглых двусторонних игральных карт

Первая сторона - слоги: на каждой карте 6 слогов.
Карты разделены на 4 группы (легко различить по цвету рамки карты).
Любые две карты из одной группы имеют один общий слог.



Вторая сторона - картинки, составленные из слов.

Цель: Совершенствование навыка чтения слияний, слогов, слов.

Задачи, реализуемые игрой:
- автоматизировать навык чтения слияний и слогов;
- развивать связную речь и мышление;
- формировать произвольную регуляцию поведения;
- развивать концентрацию зрительного восприятия;
- тренировать произвольную регуляцию взора;
- закрепить зрительные образы букв;
- развивать зрительно-пространственную ориентировку;
- активизировать протекание нейродинамических процессов;
- стимулировать речевую активность;
- развивать концентрацию, переключение, распределение и избирательность внимания;
- развивать зрительную память;

Игры со слогами:

Перед первой игрой следует рассмотреть карты каждого типа – какие слоги на них написаны, каких цветов. Выложите несколько карт (3-5) и поищите совпадающие слоги. Полезно будет подобрать слова с такими слогами и сочетаниями букв. После можно переходить непосредственно к играм.
Игра производится с одним, заранее выбранным набором карт – жёлтым, голубым, сиреневым или зелёным.

Наборы слогов, представленные в пособии, разработаны на основе методики Корнева А.Н. Имеется 3 типа карт со слогами – жёлтые (СГ и ГС), голубые (СГ и ГС), сиреневые (СГС) и зелёные (ГСС и ССГ). Карточки со слогами усложняются в соответствие с принципом наращивания слогов и представляют определённую систему для автоматизации и расширения оперативной единицы чтения (ОПЕЧ), то есть слога.

Игра №1 «Твист» *(Для двух игроков. Цель: набрать как можно больше карт.)*

1. Карты выбранного типа раздаются поровну игрокам.
2. По условному сигналу игроки одновременно выкладывают по 1 своей карте в центр стола так, чтоб было видно обе карты всем участникам игры.
3. Игроки стараются как можно быстрее найти и назвать общий слог на картах. Первый, кто найдёт и назовёт его, забирает обе карты себе для дальнейшего подсчёта. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карты у игроков.
4. Подсчитывается количество карт у игроков. Выигрывает тот, у кого больше карт.

Можно продолжить игру со следующим набором карт, объявив следующий раунд. Выигрывает тот, кто одержал больше побед.

ВО
ЙО
ВЕ
МА
ДИ
МЁ

УИ
ЙО
САМ
БА
ЛЕ

ПА
ЦУ
ДИ
ИМ
ПУ

ЯИ
ЙО
ЖЕ
ИР
ПА
ХА

ЖА
ВО
ЛУ
ЛЕ
СО

ЖЕ
ЛУ
ЛЕ
БУ
ВЕ
ЛЫ

Игра №2 «Строим башню» *(Цель - избавиться от своих карт раньше остальных.)*

1. Одну карту кладём в центр рубашкой вверх, а остальные делим между игроками поровну. Игроки кладут стопку своих карточек перед собой лицевой стороной вверх.
2. По условному сигналу карта в центре переворачивается картинкой вверх, и игроки начинают искать совпадение своей карты с центральной. Как только совпадение названо, игрок кладёт свою карту поверх центральной. Центральная карта поменялась, игра продолжается.
3. Проигрывает тот, кто избавится от своих карт последним.

Можно продолжить игру со следующим набором карт, объявив следующий раунд. Тот, кто проигрывал чаще остальных, принимает решение, взять реванш или нет.

Игра №3 «Разберём башню» *(Цель - набрать как можно больше карт.)*

1. Каждому игроку раздаётся по 1 карте рубашкой вверх. Остальные кладутся в центр стола лицевой стороной.
2. По условному сигналу игроки переворачивают свои карты лицевой стороной и стараются как можно быстрее найти и назвать слог на центральной карте, совпадающее со слогом на своей карте. Первый, кто найдёт и назовёт его, берёт карту из колоды и кладёт поверх своей.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут разобраны все карты в центре.

3. Подсчитывается количество карт у игроков. Выигрывает тот, у кого карт оказалось больше.

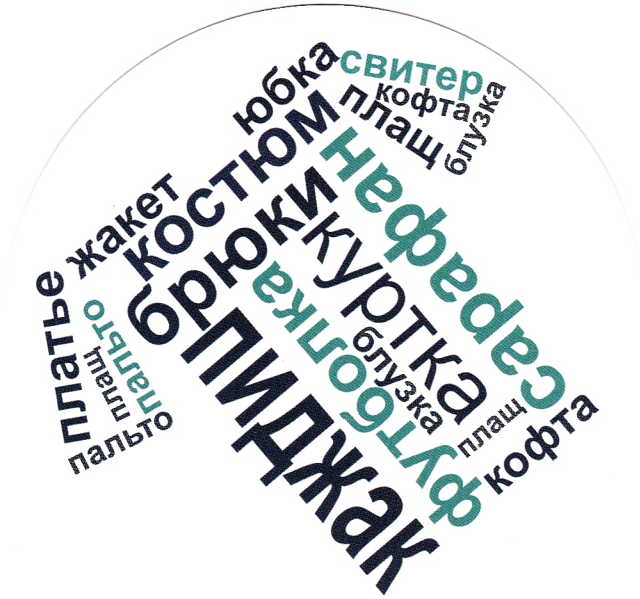
Игра №4 «Горячая картошка» *(Цель - избавиться от своих карт раньше остальных.)*

1. Игра проводится в несколько раундов. Каждому игроку раздаётся по 1 карте. Оставшиеся карты откладываются для следующих раундов.
2. По условному сигналу игроки переворачивают свои карты так, чтобы остальные могли хорошо видеть слоги (удобнее держать карточку двумя пальцами или на ладони). Нужно быстрее остальных найти совпадение слога на своей карте со слогом на карте другого участника игры. Как только совпадение найдено, называем его и кладём свою карту сверху той, с которой было найдено совпадение. Таким образом, у другого игрока сменилась карта, и он начинает вести поиск совпадений со своей верхней картой. Как только совпадение найдено и названо, все имеющиеся в руке карты кладутся так же сверху в руку другого игрока.
3. Проигрывает раунд тот, кто собрал все карты.
4. Игра заканчивается, когда карты в колоде заканчиваются.

Проигрывает тот, у кого оказалось больше карт на руках.

www.r-e-b-u-s.ru
shop.dvoykam.net
тел. (499) 502-9728, (906) 086-2217

Подробное методическое описание на нашем сайте
www.dvoykam.net/product/igra-chtenium/



ягнёнок
кролёнок
поросёнок
ослёнок
котёнок
кролёнок
котёнок
кролёнок
котёнок
кролёнок
котёнок
кролёнок
котёнок
поросёнок
котёнок
котёнок
котёнок
ослёнок
котёнок
котёнок
ослёнок
котёнок
котёнок
котёнок
ослёнок
котёнок
котёнок
кот

Примеры связей между карточками:

Молоток (рабочие инструменты) – гитара (муз.инструменты)	Это инструменты. / Гитара и молоток сделаны из дерева и металла.
Человек, бегун (спортсмены) – дом (бытовая техника)	Человек живёт в доме.
Сердце (эмоции, чувства) – нота (музыканты)	Музыка вызывает у человека разнообразные эмоции.
Лошадка (игрушки) – груша (фрукты)	Фрукты и игрушки – это то, что любят дети.
Ягода, клубника (лето) – бабочка (насекомые)	Клубника зреет летом и бабочки летают летом.
Плюс (математика) – ножницы (части одежды)	Для того, чтобы правильно раскроить одежду или её части, необходимы математические знания.

Примеры вопросов по рисункам и словам в них:

свинья, конь, щенок	Собери полную семью животных. Как будут называться в каждом семействе мама, папа и их детёныш. Сколько семейств получилось? Являются ли родственными слова «конь», «лошадь», «жеребёнок»? А «козёл», «коза», «козлёнок»? Определи, являются ли родственными (однокоренными) словами названия животных в каждом семействе.
дерево	Как называется роща, в которой растут только берёзы? (Берёзовая) А только осины? (Осиновая) Образуй имена прилагательные от названий деревьев.
нота	Как называется профессия человека, который сочиняет музыкальные произведения? (Композитор.) Что делает дирижёр? (Дирижирует, управляет оркестром, показывает кому, когда вступать.) Каким музыкантам нужен смычок? (Скрипачу, виолончелисту и контрабасисту). Где учат музыкантов? (В музыкальной школе, музыкальном училище, консерватории.) Куда люди ходят, чтобы послушать музыку? (В филармонию, в концертный зал, костёл....) Каких музыкантов ты знаешь?

Игра №3 «Логическая цепочка»

1. Игрокам раздаётся по 5 карт. Одна карта кладётся в центр стола, остальные находятся на столе стопочкой словами вниз. Считалкой определяется, кто совершает ход первым.
2. В свой ход игрок выбирает из своих карт ту, которая «подходит» к какой-нибудь крайней карте, лежащей на столе, и кладёт её рядом с ней. Связь может быть прямая, опосредованная, ассоциативная, логическая – любая, важно её убедительно обосновать. Если у остальных игроков нет возражений, то ходивший добирает себе карту до 5 из стопки и ход переходит к следующему. В ходе игры на столе выстраивается цепочка, карты можно класть с обоих концов.
3. Если связь ни с одной из своих карт найти не удаётся, то игрок берёт карту из стопки и может сразу сделать ход. Если и на этот раз связь не обнаружилась, то происходит переход хода.
4. Игра заканчивается, когда карты в стопке заканчиваются и никто не может совершить ход. Проигрывает тот, у кого осталось больше карт на руках. Выигрывает тот, кто смог избавиться от всех своих карт.

Игра №4 «Логическая битва»

1. Всем игрокам раздаётся по 4 карты. Одна карта из колоды кладётся в центр стола, остальные находятся на столе стопкой словами вниз. Считалкой определяется , кто совершает ход первым.
2. Игрок, который ходит, выбирает из своих карт ту, которая «подходит» к карте, лежащей в центре, и кладёт её рядом с ней.
3. Если связь карт удалось объяснить, то карта «бита» и уходит в сброс. На столе остаётся только 1 карта.
4. Игрок добирает из общей колоды карты до 4-х. Ход переходит к следующему игроку.
5. Если подобрать карту или объяснить логическую связь не удалось, игрок забирает себе центральную карту. На стол выкладывается новая карта из колоды.
6. Когда заканчивается колода, считается количество карт на руках. Проигравшим считается тот, у кого осталось больше всех карт.

В своём ответе можно отталкиваться от изображения, от темы, но нельзя опираться только на одно слово из карточки. (На заметку взрослым: надо подводить игроков к тому, чтобы ответ был оформлен предложением или несколькими предложениями).

Задания и беседы по карточкам

Разнообразие возможных заданий ограничивается лишь опытом и фантазией взрослого.

- Прочитай слова на карточке, назови/запиши тему (обобщающее слово или словосочетание).
- Определи изображение. В форме чего расположены слова на карточке?
- Сосчитай, сколько всего слов на карточке? А сколько уникальных слов (без повторов)?
- Выпиши слова в порядке возрастания количества слогов: сначала слова из одного слога (если есть), затем из двух и т.д.
- Определи место ударения в словах. Составь слогоритмические схемы слов, где Х – ударный слог, а х- безударный. Например: собака – хХх, колокольчик – ххХх.
- Взрослый читает слово на карточке, а ребёнок старается найти его как можно быстрее. Для сравнения личных успехов можно считать количество слов, найденных за 1 минуту.

РЫ
ПА
БА
ЗЫ
МА
ЛЫ

ЙО
УМ
ШИ
ТЯ
ЧУ
ЛЫ

СА
УМ
ХА
ЛУ
МЁ
РЫ

ВО
ШУ
ИЧ
ЭК
РЫ

ВО
БУ
ХА
ТА
ИМ
ЗЫ

ЛЫ
ЖА
ИМ
ШУ
ЁМ
ЕИ

Полный список образов и тем.

Свинья – домашние животные, мамы.
Конь – домашние животные, папы.
Конь – детёныши домашних животных.
Утка – домашние птицы.
Ёж – дикие животные (1).
Дерево – деревья лиственные.
Цветок – цветы полевые.
Морковь – овощи.
Груша – фрукты и ягоды.
Гриб – грибы.
Нота – музыканты.
Чайник – посуда.
Футболка – одежда.
Якорь – транспорт.
Лошадка–качалка – игрушки.
Голубь – зимующие птицы.
Черепаха – животные жарких стран.
След от лапы – части тела животных.
Морской конёк – морские обитатели.
Бабочка – насекомые.
Чашка с блюдцем – напитки.
Зонт – погода.
Бегун – спортсмены.
Гитара – музыкальные инструменты.
Колокольчик – школа.
Молоток – инструменты.
Стул – мебель.
Туфля – обувь.
Рыба – рыбы.
Плюс – математика.

Перо – экзотические птицы.
След стопы – части тела человека.
Лебедь – перелётные птицы.
Яблоко – части растений.
Половник – еда.
Ладонь – профессии.
Фигурный конёк – виды спорта.
Ножницы – части одежды.
Дом – бытовая техника.
Клубника – лето.
Кленовый лист – осень.
Снеговик – зима.
Ласточка – весна.
Светофор – город.
Шляпа – головные уборы.
Олень – дикие животные (2).
Собака – породы собак.
Капля – водоёмы.
Ель – хвойные деревья.
Роза – цветы декоративные.
Бублик – десерты/выпечка.
Самолёт – страны.
Корона – столицы.
Радуга – явления природы.
Глаз – театр.
Палитра – искусство.
Сердце – эмоции, чувства.
Звезда – космос.
Восклицательный знак – русский язык.
Бомба – оружие.

Игры со словами.

В игре 60 карт. На каждой карте слова расположены таким образом, что складываются в узнаваемую форму.

Игра №1 «Раз словечко, два словечко, будет...» *(Подходит для знакомства с картами.)*

Развивает гибкость перехода от аналитической стратегии восприятия к холистической, то есть от восприятия каждого слова к целостному образу и наоборот.
Для очень юных игроков следует выбрать простые карты (жёлтые и голубые).
Играть можно и одному, но при участии нескольких игроков появляется соревновательный момент.

1. Карты перемешиваются и кладутся в центр стола небольшой кучкой словами вниз.
2. По сигналу все одновременно берут по одной карте и стараются как можно быстрее узнать рисунок или форму, в которой расположены слова. Если рисунок опознан - игрок кладёт карту перед собой. Иначе игрок возвращает карту обратно в кучу. Далее игрок берёт новую карту. Все игроки работают в своём темпе до тех пор, пока кто-то из игроков не соберёт 7 карт.
3. Когда кто-то из игроков собрал 7 карт, он хлопает 3 раза в ладоши и раунд завершается.
4. Самый быстрый игрок первый объясняет, что он увидел на картах. Если какую-то картинку он не узнал, то карта возвращается в общую кучу, и засчитывается 1 штрафной балл. За остальные начисляются победные баллы. *Для простоты счёта, игроку оставляется столько карт, сколько у него баллов.*
5. Когда баллы подсчитаны у каждого игрока, начинается следующий раунд.
Так продолжается до тех пор, пока не кончатся карты в центре стола.
6. Победителем объявляется тот, у кого больше победных баллов.

- **Другой вариант игры - игрок называет не рисунок (форму), а тему для слов на карте.**

Для определения верного положения карточки с изображением можно ориентироваться на положение центрального слога на оборотной стороне карточки.

Следующие игры направлены на развитие мышления и связной речи.
Тренируются интеллектуальные операции обобщения, выделения частного из общего.

Игра №2 «Логические связи»

1. Карты перемешиваются и кладутся в центр стола небольшой кучкой словами вниз.
Игра проводится в несколько раундов. Цель игроков – в течение 3 минут собрать карты, которые можно чем-то объединить, например: темой (животные, птицы, растения, быт, спорт, человек, еда, искусство...), название изображений имеет общее количество слогов и даже положение ударного слога (якорь – бублик – чашка...), совпадает род (шляпа – свинья – футболка...) и т.д.
2. По условному сигналу все одновременно берут по одной карте из кучи. Если карта считается подходящей, то игрок оставляет её у себя, если нет – возвращает её или другую «лишнюю» в общую кучу словами вниз и берёт следующую. Одновременно перед игроком может находиться не более 5 карточек.
3. Как только 3 минуты истекают, раунд завершается. Происходит проверка.
4. Каждый игрок рассказывает, что объединяет его карты. Каждая принятая карта приносит 1 победный балл. Если какая-то карта оказалась неподходящей, то она приносит 1 штрафной балл. Для простоты счёта, игроку оставляется столько карточек, сколько у него баллов. Если игрок успел найти только две карты, имеющих что-то общее, то его ответ тоже принимается и начисляется, соответственно, 2 балла.
5. Когда баллы подсчитаны у каждого игрока, начинается следующий раунд. Всего 3 раунда.
Победителем объявляется тот, у кого больше победных баллов.

Заранее стоит договориться, по какому принципу собирается тема:

- и по форме, и по теме
- только по форме
- только по теме слов

ШУ БА ИЙ
ОК
ВО ШИ БИ

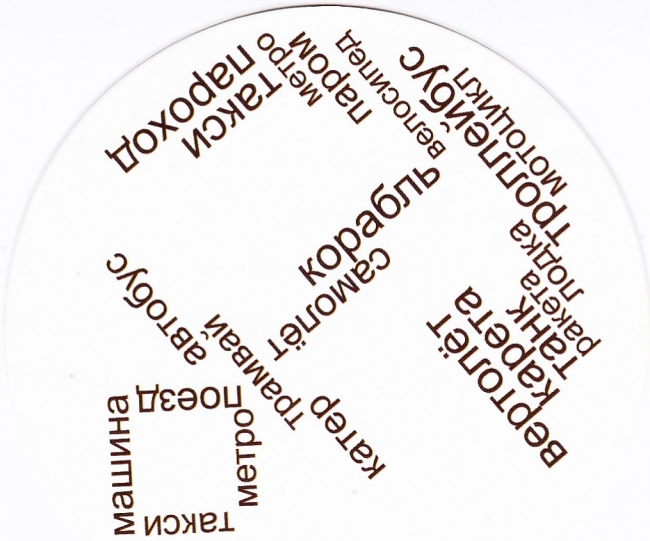
ТЯ ЭЖ ША
СО
БА МЕ

ИТ
НА ЛЖ ДЕ
ГУ ША

ЛЕ ТЫ АИ
ГО
РЫ БИ

ОН ЖУ ЛУ
АК
ОШ АЙ

ЛО ТЕ АК
ОЙУ
ЖИ НА



селезень
петух
попугай
фазан
гусь
гусь
гусь

кролик
корова
корова
корова

ИП
ВИ
МИ
МЯ
АК
ЛА

ЛУ
ЁЛ
ДЕ
НЫ
МЯ
ОЛ

НА
ОЧ
ЗИ
УХ
МА
РИ

ГУ
ЦА
ЖУ
ОЛ
РИ

ЛУ
ИВ
ТЕ
ВЫ
УХ
ЛА

ЁЛ
ЛА
УХ
ЖУ
ИК
МЫ

ОУ
ЖУ
РИ
ЧА
ЭТ
ВИ

ТИ
ЫЙ
ША
АК
РИ
НЫ

АЙ
ВИ
ТИ
НА
ЙЁ
УА

ГУ
ЭТ
МЫ
АЙ
ТЕ
МА

ЗИ
УА
ЦА
ОУ
АЙ
ЕА

ОЦ
ЛЁ
ШИ
ЛА
РИ
ТЕ

гитара
биолог
биолог
гитара
фрегата
гармонь
гармонь
гармонь
гитара
биолог
гитара
гармонь
гитара
гитара
гитара

ДОМ КАР КУС СОН ТЕЛ ДЕЙ

ШАР ШИК СУП ДИК КАР ЛОП

ДЕЙ ЛАК МИА МОШ ЛЮК ЦАП

ШАР БУР МИЛ ЛЕС ПЁС СОН

ТЕЛ МИА ШУМ ЛОП СОТ ЩИТ

ЩИТ ЛАР ЛАП ДОМ ЦАП

полка
этажерка
табурет
софа
кресло
диван
стол
стул
стеллаж
шкаф
софа
стул
пуф
шкаф
стеллаж
стол
диван
кресло

когти
перья
хобот
жабры
морда
когти
перья
хвост
шерсть
клыки
щетина
когти
копыта
перья
чешуя
плавники
лапы
рога
хобот
чешуя
шерсть
пора
плавники
клыки

носорог
кенгуру
ленивец
лев
зебра
жираф
дикобраз
крокодил
броненосец
утконос
хамелеон
кенгуру
броненосец
лев
черепаха
лев
лев
хамелеон
носорог
кенгуру
носорог
жираф
зебра
лев
носорог

сова
синица
снегирь
ворона
чиж
голубь
чиж
голубь
снегирь
воробей
сорока
чиж
клест
сорока
сова
снегирь
клест
сова
сова
ворона
ворона
сова
клест
ворона
жиж
клёст
жиж
ворона
сова

ветер
град
буря
ветер
буря
дождь
град
молния
метель
ливень
град
туман
ветер
метель
туман
ливень
торнадо
дождь
шторм
шторм
туман

линейка
год
четверть
парта
отметка
учитель
звонок
расписание
дневник
класс
пенал
звонок
отметка
расписание
дневник
год
урок
класс
тетрадь
дневник

листопад
октябрь
дождь
сентябрь
сентябрь
сырой
листопад
листопад
листопад

ТЕЛ АР ЛУН БУР МАК ДИК

ПЁС ЛОК ЛУН БЫК ТОП ШОК

ТЕЛ ЛЕС ЩИК ШАП КОЛ БЫК

ПЁС ЦАП МАК БУС ШУМ КАР

ЛУН ЛЕЙ ШАР ЧАС ШУМ ЛОК

КОЛ ПЁС ДИК ШИТ КУС РОТ

корень
косточка
плодоножка
плод
плод
плод
плод
плодоножка
плодоножка
плодоножка

улица
улица
светофор
бульвар
парк
перекрёсток
перекрёсток
светофор
парк
проспект
переулок
бульвар
переулок
здание
здание
бульвар
переулок
переулок
проспект
шоссе
бульвар
переулок
проспект
переулок
сквер
сквер
парк
бульвар
переулок
сквер

лепить
снег
лёд
кататься
вьюга
холодная
январь
снег
лёд
вьюга
снег
вьюга
санки
февраль
декабрь
спячка
снеговик
лыжи
снеговик
спячка
сосульки
санки
лёд
январь
вьюга
спячка
снеговик
снег
сосульки
морозный

апрель
зеленеет
прилетают
прилетают
проталины
распускаются
тает
капель
апрель
проталины
тает
ручьи прилетают
апрель
ручьи
капель
распускаются
капель
зеленеет
прилетает
зеленеет
апрель
капель
ручьи
март
распускаются
тает
апрель
тает
тает
апрель
апрель
март
апрель
апрель
март

Сатурн
Юпитер
звезда
земля
галактика
обсерватория
созвездие
земля
созвездие
Сатурн
астероид
Марс
Луна
Солнце
Солнце
комета
звезда
планета
звезда
Марс

балет
музыка
театр
кино
музыка
фильм
живопись
театр
балет
музыка
кино
балет
архитектура
скульптура
живопись
театр
литература
кино
кино
театр
балет
музыка
живопись
балет
театр

слово
гласный
буква
слово
гласный
предложение
сочинение
запятая
согласный
точка
слог
звук

звук
точка
слог
слово
буква

УКР КЛЁ БРЮ СТИ ИМК ГРИ

ОБЛ СТИ ИСП СТА ОУЭ ЁЛК

ПРИ ВРА ИНТ ИСП ИМК ПМА

АРК УСП ГНО ВРА ПМЫ СТИ

УСП ОБЛ ЗРИ ПРИ ЭРО УКР

ЮЖН ПРО УСП ИСП ЛНЬ КЛЁ

ПОЛ
БУР
ЛАК
ЧАС
КУС
ЦАП

МАК
КОЛ
АК
ОМ
СУП
МИЛ

ЛУН
ШИК
КУС
ЛАП
МИЛ
БУС

ПРО
АРК
ОБЛ
ИНТ
ЖДУ
БРО

КЛЕ
ОБЛ
ПЛЮ
СКО
ГНО
ЛАП

ПЛЮ
ЕЛК
КЛЕ
ИНТ
БРО
ОЧК

соболь
росомаха
росомаха
бобр
енот
росомаха
енот
росомаха
росомаха
росомаха

восторг
удивление
страдание
страх
печаль
надежда
интерес
восторг
восторг
восторг

ПРИ
ЯНТ
СТА
БРЮ
ПЛЫ
СКО

КРЯ
ШЛА
ВУА
БРЮ
ЁЛК
УСП

ЛНО
ЯДЛ
БРО
ПРО
СТА
ИЛК

ОЖН
ГНО
ЖДУ
ЁЛК
ПРИ
ГРИ

ГРИ
ОУВ
ПЛЫ
ВУВ
ШЛА
ЗРИ

ЛНИ
ЮЖН
ИЛК
ПЛЫ
ОВА
КРЯ